Commodoriani

NUMERO 12
MARZO-APRILE 2024

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

PUBBLICITA'

"Thanks for the memory."

INTRODUCING THE COMMODORE 128.™

It's here. And it's going to make a lot of Commodore 64™ owners very happy. A personal computer with a 128K memory and 80-column capability that's still compatible with all the peripherals and over 3,000 programs designed for the Commodore 64.

In fact, the new 128 is almost like getting three computers in one. That's because it can run as a 64, a 128 and in a CP/M® mode. Or it can even be expanded to a full 512K memory. And that's about as "personalized" as a personal computer can get. It's intelligence that can match your own versatility. And then, even take it to a higher level.

There's more than a bigger memory.

There are a lot of extra features we didn't forget. Like a handy numeric keypad for data-entry efficiency and accuracy.

An expanded keyboard that puts more commands at your fingertips for easier programming. So you can be a whiz at using more varied graphics and text. Or a musical genius playing full three-part melody in any tempo you set. And there's even a "help" key that comes to your rescue, listing programming errors on-screen with the error in reverse field.

There's also a new faster disk drive. With a separate "Burst" mode that can transfer up to 3,000 characters per second. Just in case you're a speed demon.

"Thanks for the memory!" You're welcome. And for the expandability. And compatibility. And versatility. And for making it all very affordable. After all, one of the other things that should go into a more intelligent computer is a price that makes sense.

COMMODORE 128 PERSONAL COMPUTER

A Higher Intelligence

da www.commodore.ca

EDITORIALE

Bentornati amici Commodoriani,

Anche in questo numero la copertina se la conquista una fan art dedicata ad un titolo storico da sempre nel cuore di noi Commodoriani!
L'autore è Saby Menyhei, un eccezionale artista che ha realizzato questo lavoro proprio per l'amore che anche lui, come noi, prova per l'avventura Lucas: vi consiglio caldamente un giro sul suo bellissimo portfolio alla pagina ufficiale Art of Saby Menyhei per ammirare l'opera originale e avere un'idea ancora più chiara della sua bravura attraverso altri suoi bellissimi lavori.
Considerato l'apprezzamento raccolto da queste "fan art" abbiamo inoltre deciso di dedicare, da questo numero e spazio permettendo, una pagina interna ad altre opere reperibili in rete collegate al mondo C64 e Amiga, così da offrirvi questi piccoli capolavori anche quando non dovessero trovare spazio nella cover.
In questo numero, oltre all'avventura dell'archeologo più amato degli anni ottanta, potrete leggere un articolo dedicato al secondo capitolo di Turrican, una recensione di Wiz - Quest For The Magic Lantern, gioco per Amiga AGA/CD32 pubblicato nel 2020, un'intervista a Sofia Nostrali, 3D artist in forze a Commodore, la pagina finale di curiosità dedicata ad una conversione C64 di un arcade molto famoso e le canoniche news.
Insomma, sembra proprio che gli argomenti non manchino anche questo bimestre.

A questo punto non mi resta che augurarvi… buona lettura!

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3.
Ritengo inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare

Commodoriani SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che, altrimenti, risulterebbe troppo freddo e distaccato.

NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

VEGA-BOOK ARRIVA IL NUOVO LAPTOP DI COMMODORE

Dopo il successo delle linee laptop Omnia, Proxima e Orion, si aggiunge alla gamma COMMODORE la nuova serie VEGA, pensata per proporre dispositivi portatili a prezzi contenuti, ma con le medesime qualità costruttive dei fratelli maggiori.
VEGA-BOOK presenta un telaio in alluminio dal design elegante e leggero perfetto sia per ambienti professionali che per usi privati.
Questi computer sono stati studiati per avere un'alta efficienza energetica unita ad una potenza capace di gestire senza sforzo le più diffuse attività informatiche come la navigazione web, l'invio di e-mail, la gestione di fogli di lavoro e lo streaming video.
Grande attenzione è stata posta anche al business in movimento grazie alla

opzione di connettività LTE interna e alla ricarica tramite USB-C.
Lato hardware il Commodore VEGA-BOOK ha al suo interno un processore Intel Core i5-1235U da 10 core, suddivisi in 8 core Efficient e 2 core Performance. In caso di carichi di sistema leggeri, gli 8 core Efficient lavorano per risparmiare energia, mentre i 2 core Performance più veloci entrano in azione solo durante le attività di elaborazione più pesanti.
Con un thermal design power (TDP) di 15 watt, questo hardware offre, oltre ai bassi consumi, anche un'estrema silenziosità.

La linea VEGA-BOOK si presenta come una scelta eccellente per un laptop business entry-level anche perché offre una elevata qualità dello schermo: il display da 15,6 pollici 1080p può infatti coprire circa il 90% della gamma di colori sRGB con una luminosità di circa 300 nit, offre un rivestimento opaco del pannello e angoli di visione stabili tipici dell'IPS.
Tutte queste caratteristiche consentono quindi di utilizzare il VEGA-BOOK senza fastidiosi riflessi, offrendo una visione ottimale sia per la fruizione di contenuti multimediali che per l'editing di immagini, garantendo al contempo anche una eccellente leggibilità in ambienti interni molto illuminati.

Come da tradizione Commodore, l'utente è libero di configurare direttamente in rete le restanti specifiche prima dell'acquisto, consentendo di scegliere il quantitativo di RAM (da 8 a 64 GB), la capienza del disco solido SDD M.2 (da 500 GB a 4 TB), il layout della tastiera e l'eventuale installazione di Windows con o senza licenza già attiva (quest'ultima opzione molto utile se si ha già una licenza utilizzabile in proprio possesso), il tutto avendo sempre visibile in maniera chiara e dettagliata il prezzo finale derivato dalla propria personalizzazione.

VEGA-BOOK è già disponibile e può essere ordinato sul sito Commodore a partire da 896 Euro. ■

COMMODORE E I NUOVI GIOCHI AMIGA

Commodore ha deciso di supportare gli sviluppatori Amiga, ancora oggi impegnati a sfornare nuovi titoli per questa meravigliosa piattaforma, mettendo a disposizione il proprio store come vetrina per i loro programmi.
Attualmente i titoli già presenti sono cinque: Tin Toy Adventure, Cyberpunks 2, Dungeonette, Boss Machine e Wiz - Quest for The Magic Lantern (recensito in questo numero di Commodoriani).
Il team Commodore si sta adoperando per aumentare la lista giochi, perciò non vi rimane che tenere d'occhio questa pagina per non perdervi le prossime uscite. ■

Dopo aver entusiasmato i possessori del glorioso C64 con il primo capitolo (di cui abbiamo parlato nello scorso numero di Commodoriani), Manfred Trenz tornò sul suo amato 8 bit con un seguito che offrì l'impensabile: ampliare e migliorare tutto ciò che il primo capitolo aveva fatto vedere sull'8 bit Commodore.

Una grafica del genere, soprattutto vista in movimento, sul C64 era davvero un sogno! Per la cronaca l'unica accusa mossa al gioco, ieri come oggi, è quella di essere un pochino troppo facile. In effetti non era così proibitivo vedere i titoli di coda di questo Turrican 2.

Questa impresa aveva dell'incredibile, perché si pensava che già il primo Turrican avesse portato ai limiti l'oramai anziano "biscottone" e, invece, ciò che tutti i commodoriani si trovarono davanti fu un "numero due" ancora più bello e, ancora oggi, considerato da molti come il miglior capitolo della saga: livelli più vasti, più armi da utilizzare, più nemici da distruggere, tutto condito da una grafica più ispirata e ricca del predecessore!

Turrican 2 era una esperienza unica lunga sei livelli, ciascuno dei quali caratterizzato da un proprio tema e suddiviso in vari stage dove non esistevano cali di ritmo e di qualità, .

Ma Trenz non si volle limitare ad un semplice "more of the same" del primo capitolo e così inserì alcuni livelli nei quali si doveva pilotare un'astronave in puro "spara e fuggi" alla R-Type, rievocando così anche i suoi precedenti lavori shoot'em up realizzati sul C64.

Turrican 2 però non fu solo una gioia per gli occhi e un esempio di giocabilità sopraffina, ma rappresentò un picco quasi ineguagliabile per la sua componente audio: anche questa volta, infatti, il buon vecchio Chris Huelsbeck, fidato compositore che affiancava Manfred Trenz nelle sue opere, riuscì a deliziare i

Le boss fight, anche su C64, offrivano nemici di proporzioni generose e graficamente appaganti.

timpani dei giocatori con superbe musiche e con tutta una serie di effetti sonori davvero azzeccati.

Non mi soffermerei invece più di tanto sui dettagli della trama, riassumibile nel semplice concetto di "vendetta contro chi ha ucciso l'equipaggio della nostra astronave"... cioè un pretesto come un altro per giustificare il massacro di centinaia di nemici in giro per l'universo.

Fino ad ora, come avrete potuto notare, mi sono concentrato sulla versione per C64, davvero incredibile per qualità grafica, fluidità e giocabilità, ma non dobbiamo nemmeno dimenticare il lavoro svolto su Amiga che risultò davvero eccezionale, riproponendo un maggior dettaglio di quanto già visto su 8 bit, con una cura ed uno sforzo decisamente superiore rispetto al primo capitolo (che, per inciso, era già molto buono).
A realizzare il porting fu sempre il team di Factor 5 che portò avanti il lavoro in parallelo a quanto in sviluppo su C64.
Anche in questo caso (un po' come già detto per il primo capitolo) bisogna comunque riconoscere che per i più performanti processori 16 bit dell'epoca si trattava di un lavoro ottimo ma che non stupiva quanto la versione su C64, che era una vera e propria meraviglia nella quale Manfred Trenz sembrava davvero aver aggirato qualsiasi limite del piccolo computer Commodore.
Unico punto a favore della conversione per Amiga fu la musica, presente durante tutte le sezioni di gioco: su C64, per i limiti imposti dall'hardware, era infatti disponibile solo negli stage a bordo dell'astronave e non nei restanti livelli "appiedati".

Concedetemi poi di dare uno sguardo alle altre conversioni realizzate: nel mondo dei computer 8 bit il gioco uscì anche su ZX Spectrum e Amstrad CPC con degli adattamenti più che accettabili, almeno considerando le capacità delle due macchine citate.

Il nostro eroe poteva tranquillamente entrare in acqua, come potete notare nella foto qui sotto.

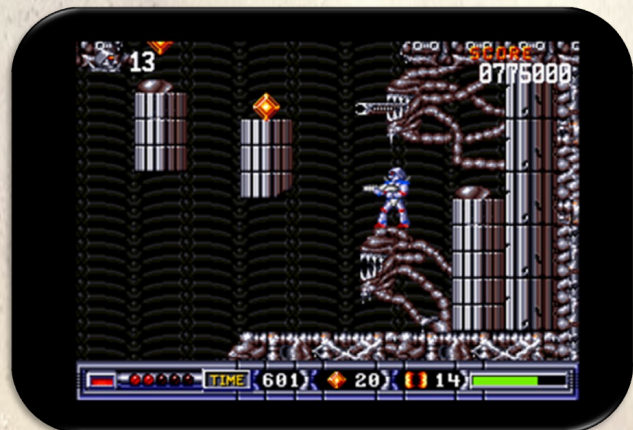
Il bellissimo livello a bordo del caccia spaziale... mantenuto in tutte le conversioni di Turrican 2 (almeno in quelle che non hanno cambiato il titolo al gioco!).

In ambito computer 16 bit il gioco venne invece portato anche su Atari ST dove si dovette scendere a compromessi soprattutto per il minor numero di colori visualizzabili a schermo, rendendo questa versione molto meno appariscente di quella Amiga.
Piccolo accenno anche per la versione DOS, pubblicata nel 1995 e convertita da Sun Project: ottima fluidità, qualche effetto e dettaglio in meno e un design grafico leggermente modificato che, a rivederlo oggi, convince solo a tratti.

La versione Amiga in tutta la sua splendida grafica a 16 bit. Unica piccola pecca del titolo su questa piattaforma era forse nel finale che venne limitato ad una sola schermata statica.
Era un po' lo standard dell'epoca, ma dopo una presentazione molto articolata (sia su C64 che su Amiga/ST) sarebbe stato forse lecito avere qualcosina in più.

Per quanto riguarda il versante console, i diritti della conversione di Turrican 2 vennero acquistati da Acclaim che pianificò l'uscita per GameBoy, Megadrive e SNES... iniziò a programmare le conversioni e poi, dato che nello stesso periodo acquistò anche i diritti del film Universal Soldier, pensò bene di fare una “genialata”: prese la conversione di Turrican 2 quasi pronta, cambiò lo sprite del protagonista e di qualche nemico qui e lì, tolse le sezioni a bordo del caccia spaziale e pubblicò il gioco con il titolo, ovviamente, di "Universal Soldier" su Megadrive e GameBoy.
Il risultato, sapendo il retroscena, fu (amaramente) comico: livelli e nemici cozzavano tra di loro in un guazzabuglio di "senza senso": robot, marines, foreste pluviali e mondi alieni crearono un mix privo di qualsiasi logica.
Un potenziale capolavoro venne così rovinato irrimediabilmente.
Come avrete notato non ho però citato il rilascio della versione SNES, nonostante fosse inizialmente prevista: essa infatti non uscì né come Turrican 2, né come Universal Soldier.
Il motivo? Il costo del taglio di memoria richiesto per la cartuccia SNES pare fosse

Ancora la versione Amiga, nel cuore di moltissimi giocatori al pari di quella per C64. Rispetto al primo titolo a mio parere questo fatto dipese da due fattori: la miglior conversione offerta su 16 bit rispetto al precedente capitolo e il fatto che in molti giocatori nel frattempo si fossero spostati da C64 ad Amiga. In effetti non sono rari i casi di appassionati che hanno ammesso di aver giocato Turrican su 8 bit e Turrican 2 su 16 bit.

Solo io noto una “velata” citazione cinematografica in questo livello?

Anche su 16 bit la sezione con l'astronave era ben fatta ed esaltante.

troppo elevato ed Acclaim preferì non pubblicarlo su quella piattaforma proprio per ragioni di budget.
Se siete curiosi su Youtube sono disponibili filmati del prototipo di un livello recuperato per SNES (ovviamente con il titolo di Universal Soldier) che dimostrano un avanzato stato di programmazione prima della cancellazione appena citata.

E ora, come di consueto, qualche curiosità su questo secondo capitolo della saga di Turrican:

- La versione Amiga/ST venne pubblicata prima di quella del C64 e così alcune riviste dell'epoca recensirono la versione 8 bit come una conversione. In realtà fu esattamente il contrario: la prima ad essere programmata fu quella per C64 e da quella vennero realizzate le versioni 16 bit.
- L'uscita nei negozi anticipata Amiga/ST dipese solo da problemi legati al lancio del gioco su Commodore 64.
- Factor 5 presentò una demo di Turrican 2 durante una fiera a Colonia nel 1991.

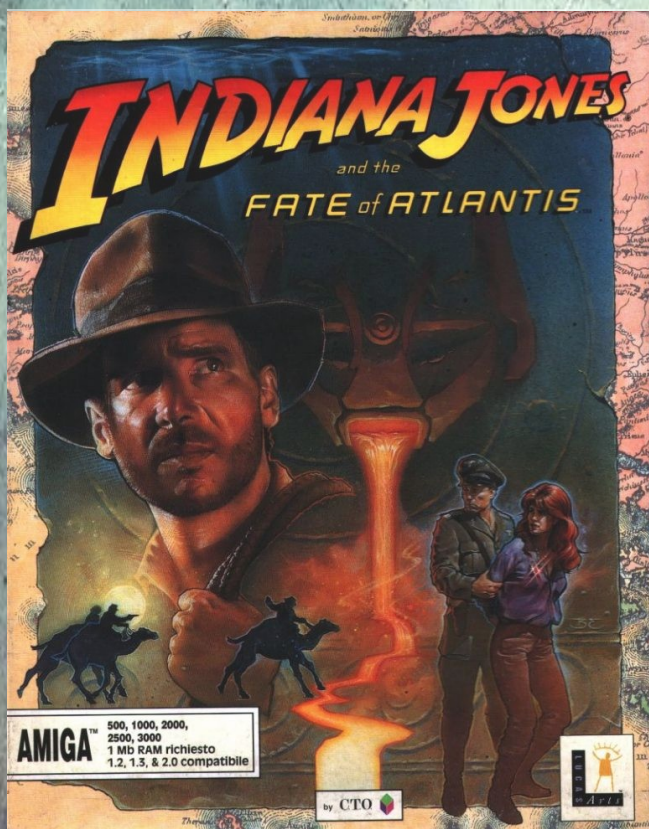
Vennero stampate solo 900 copie per un pubblico molto (ma molto) superiore.
A causa della calca creatasi per riuscire ad accaparrarsi una di queste copie si generarono disordini nel padiglione e due persone rimasero ferite.

- La musica del gioco su Amiga è stata scritta usando il formato audio TFMX che, con una tecnica particolare, consentiva di mixare 7 canali audio al posto dei canonici 4 disponibili normalmente sul computer Commodore.

Prima del voto di Lemon64 e relativo commento, permettetemi di mettere nero su bianco quanto già lasciato intendere dalle righe precedenti: grazie alla sua grafica strepitosa, alla fluidità delle animazioni, allo scrolling pressoché perfetto impreziosito da effetti di parallasse, agli enormi boss di fine livello e alla sua giocabilità immensa, Turrican II - The Final Fight - si candida di diritto come uno dei cinque migliori titoli pubblicati per il glorioso 8 bit Commodore nella sua lunga e ricchissima ludoteca. ■

Massimiliano Conte

300 VOTI

Turrican 2 è il perfetto esempio di come dovrebbe essere il seguito di un gioco già eccezionale, specie per la sua capacità di andare chirurgicamente a rafforzare i pochi punti deboli che si potevano trovare nel predecessore, offrendo così sul medesimo hardware un'esperienza ancora più appagante e divertente.
Da questo punto di vista il giudizio di Lemon64 sembra davvero un po' troppo severo, assegnando un aumento di appena 0.1% rispetto al primo capitolo con una valutazione che non arriva nemmeno al 9, nonostante si stia parlando di uno dei titoli più impressionanti pubblicati nella storia di questo computer: ritrovare valutazioni pari a 6 (12 voti), a 5 (10 voti) o a 4 (2 voti) senza la minima argomentazione che giustifichi una tale severità mi deprime.
L'impressione (o la speranza, se preferite) è che tali voti siano arrivati da generazioni successive incapaci di comprendere quanto sia stato spremuto il C64 con questo titolo. Nessun Commodoriano che abbia vissuto in pieno quell'epoca potrebbe dare meno di 9.5 all'opera di Manfred Trenz, che poi è anche il voto che penso meriti questo Turrican 2 - The Final Fight.

SCHEDA
Pubblicato da
Lucasfilm Games
Sviluppato da
Lucasfilm Games
Anno di pubblicazione
1992
Piattaforma
AMIGA

Terminato il precedente Indiana Jones And The Last Crusade, LucasFilm Games (che di lì a poco sarebbe diventata LucasArts) decise che il ricco franchise dell'archeologo interpretato da Harrison Ford non poteva terminare così.
Non avendo nessun film a cui appoggiarsi si decise di tentare l'impresa di realizzare una nuova avventura grafica di Indy basandola su una storia originale.
Sorse però subito un problema e cioè che quasi tutti i creatori del precedente capitolo si erano spostati su due nuovi progetti: The Secret Of Monkey Island e The Dig.
La compagnia decise allora di affidare il progetto ad Hal Barwood in considerazione della sua esperienza come produttore e sceneggiatore cinematografico.
Infatti, nonostante avesse nel suo curriculum solo due videogiochi per Apple II all'attivo (uno dei quali mai pubblicato), Hal aveva sceneggiato The Sugarland Express, Incontri Ravvicinato del Terzo Tipo (non accreditato) e Il Drago Del Lago Di Fuoco.
La sua esperienza con la "narrazione" venne quindi ritenuta adatta allo scopo.
Ma, giusto per essere un pelino più sicuri, alla Lucas gli affiancarono come co-designer Noah Falstein, una figura che aveva già partecipato a molti progetti realizzati dalla software house e che sicuramente disponeva di una maggior dimestichezza con la produzione di un videogame.
La prima cosa che fece Barwood fu di valutare la sceneggiatura proposta da Chris Columbus per il terzo film di indiana Jones e che venne scartata in favore di quella che poi avrebbe portato a L'Ultima Crociata.
Se non era buona per il cinema, pensò, magari

I primi passi della nuova avventura del nostro archeologo preferito (prima di questa scena c'era un bel prologo di "antipasto" che serviva anche per far comparire i titoli di testa)

L'interfaccia SCUMM ricordava quella del secondo Monkey Island, con meno verbi d'azione e con le icone degli oggetti nell'inventario.

poteva andare bene per un'avventura grafica. Così "Indiana Jones and the Monkey King" arrivò sul suo tavolo, il buon Hal la lesse e decise che non era buona nemmeno per un videogioco (con buona pace dell'autore di Gremlins e de I Goonies).

Rimandato al mittente il copione, Barwood si assunse l'incarico di realizzare autonomamente la storia della nuova avventura grafica di Indiana Jones. Per fare questo si recò nella biblioteca personale di George Lucas allo Skywalker Ranch in compagnia di Noah Falstein, alla ricerca - é proprio il caso di dirlo - “dell’ispirazione perduta”.

Infatti pare che inizialmente i due volessero realizzare una trama basata sulla ricerca della spada Excalibur, ma ben presto abbandonarono questa suggestione perché l'avventura difficilmente si sarebbe potuta spingere al di fuori dell'Inghilterra (e noi sappiamo bene quanto fascino abbia il vagabondare di continente in continente nelle storie del nostro Indy).

Così, proprio durante questa visita al ranch di Lucas, incapparono in un tavolino economico da caffè sul quale erano raffigurati una serie di misteri irrisolti, tra i quali spiccava proprio quello della scomparsa di Atlantide: fu così che si decise che questo sarebbe stato il fulcro della nuova ricerca di Indiana Jones.

Come conseguenza la sceneggiatura del gioco venne realizzata consultando numerosi testi riguardanti questa civiltà perduta, in modo tale da offrire una coerenza storica credibile nella descrizione del "continente perduto".

Il lavoro fu svolto talmente bene ed in maniera fedele al mood dei film originali che per molto tempo si credette che questo soggetto fosse in realtà stato pensato per un quarto film su Indy e che non fosse stato portato al cinema solo per colpa del rifiuto di Harrison Ford a tornare nei panni del famoso archeologo (che belle le leggende metropolitane di noi ragazzini nei primi anni novanta!).

Vale la pena di ricordare subito una particolarità del titolo: ad un certo punto nella storia si poteva decidere se seguire una avventura maggiormente ad enigmi, una più di “dialogo”, specie tra Indy e la

Questo gioco fu probabilmente il canto del cigno per il mondo Amiga, ma dimostrò anche quanto bene potesse ancora fare il computer Commodore rispetto a PC ben più costosi.

Sempre la versione Amiga in 32 colori. Come si vede non fu certo per colpa della grafica che la piattaforma venne abbandonata.
Approfitto di questa didascalia anche per ricordare che questa, come molte altre avventure Lucas, venne interamente tradotta in Italiano da CTO.

Come da tradizione dei film d'avventura anche qui troviamo una mappa che ci mostra gli spostamenti del protagonista nel globo.

bella Sophia (coprotagonista del gioco) o una più votata all'azione. A seconda della vostra scelta la parte centrale dell'avventura sarebbe cambiata totalmente per poi confluire in una parte finale comune, quella dell'inevitabile arrivo nella città di Atlantide.
Ecco, questa fu un'idea di Falstein, evidentemente utile a dare a ciascuno la versione che più si avvicinasse al proprio gusto di gameplay, ma anche a donare al gioco un minimo di ri-giocabilità (da sempre il grosso cruccio del genere "avventura punta e clicca").
Si stima che questa decisione di "splittare in tre" la parte centrale del gioco sia costata ben sei mesi di lavoro aggiuntivo all'interno dei due anni che il titolo richiese per essere completato. E no, se ve lo state chiedendo, questo non era un tempo di sviluppo normale per un'avventura grafica del genere. Giusto per darvi un'idea, nello stesso lasso di tempo vennero completati i primi due capitoli di Monkey Island.

Dal punto di vista grafico il gioco venne sviluppato a 256 colori nella sua versione Ms-Dos VGA, gli sfondi furono quasi tutti disegnati a mano con il Deluxe Paint, tanto che solo il 10% della grafica, alla fine, risultò digitalizzata da disegni cartacei.
Il tutto venne poi ridotto ai 32 colori su Amiga con eccellente maestria, tanto da non evidenziare una così grande perdita di qualità nella resa generale di quanto poi giocato da noi sul 16 bit Commodore.
Anche sotto il profilo audio su Amiga sia le musiche che gli effetti sonori vennero ridotti in maniera sostanziale per poter rientrare nelle specifiche di un A500 (dove era comunque necessario almeno 1MB di RAM per far funzionare il programma) ma bisogna ammettere che alla fine, se non si disponeva di una diretta comparazione con la versione Ms-Dos, noi Commodoriani potemmo godere comunque di una esperienza ludica appagante

Ogni tanto il gioco si concedeva qualche cinematografico cambio di inquadratura.

che utilizzava l'hardware di casa Commodore in maniera notevole.

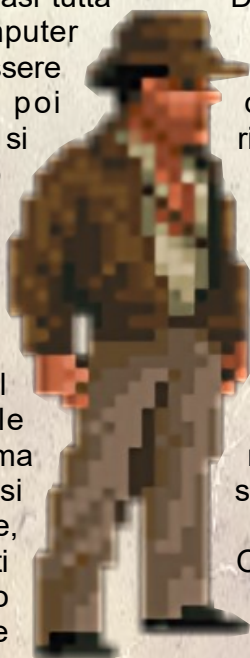
Per le animazioni dei personaggi, tanto ben fatte su PC quanto su Amiga, si scelse invece la tecnica del rotoscape (la stessa usata in Prince Of Persia) che prevedeva di "ricalcare" i frame di movimento di ogni personaggio direttamente da immagini filmate
Immagino che a questo punto sarete curiosi di sapere chi interpretò Indiana Jones per queste registrazioni.
La risposta, piuttosto sorprendente, è che fu Steve Purcell, cioè l'autore di Sam&Max.

Il gioco, è inutile negarlo, oggi viene ricordato da noi Commodoriani anche con un po' di tristezza perché segnò l'addio di Lucasfilm Games al mondo Amiga: l'etichetta infatti annunciò ancor prima del lancio che questo sarebbe stato l'ultimo titolo a venire pubblicato sul glorioso 16 bit della Commodore. Il motivo?
Gli 11 (undici!) dischetti di questa versione sono ancora lì a ricordarci che il mondo Amiga viveva nell'oramai anacronistico periodo dell' "inserisci il disco 6 per aprire la porta, inserisci il dischetto 7 per entrare nella stanza". Passi la pirateria (che c'era pure su PC), passino i 32 colori (che potevano anche bastare se ben utilizzati), ma l'assenza di un hard disk su quasi tutta la base installata dei computer Commodore non poteva più essere ignorata. A ciò dobbiamo poi aggiungere il mercato che Amiga si era ritagliato negli USA, un dettaglio che Lucasfilm Games guardava con attenzione e che all'epoca non era esattamente così florido.

Il titolo fu accolto con calore dai giornalisti e dai giocatori di quel periodo, diventando una delle avventure più amate della Lucas (ma ci sono avventure Lucas che si possono non amare?), al punto che, ancora oggi, per molti di noi amanti dei videogiochi, questo è il vero quarto film di Indiana Jones (ripetete con me: Il Teschio Di Cristallo non esiste, Il Teschio Di Cristallo non esiste...).

Ma come mai, visto il successo ottenuto, non ne venne fatto un ulteriore seguito?
In realtà una terza avventura grafica di indiana Jones fu più di un ipotesi... dato che Hal Barwood ci lavorò per ben 15 mesi.
Il nuovo gioco si sarebbe dovuto intitolare "Indiana Jones and the Iron Phoenix" e in questa avventura, ambientata dopo la Seconda Guerra Mondiale, Indiana sarebbe stato sulle tracce della pietra filosofale, desiderata anche da un gruppo di nazisti sopravvissuti alla guerra che voleva utilizzarla per resuscitare Hitler.
Quando però ci si rese conto che il tema trattato avrebbe incontrato molte difficoltà in Germania, territorio decisamente remunerativo per le avventure grafiche, venne deciso di cancellare tutto.
Per la cronaca ci fu poi un ulteriore tentativo di realizzare un gioco punta e clicca intitolato "Indiana Jones and the Spear of Destiny " che venne affidato ad un piccolo studio canadese.
Anche in questa occasione il progetto alla fine venne abbandonato.
Il soggetto e la trama di entrambi i "potenziali" seguiti furono però rielaborati dalla casa editrice Dark Horse, che pubblicò sia "the Iron Phoenix" che "Spear of Destiny" in forma di fumetto.

E ora le curios... come? Mi state dicendo che non ho scritto poi molto riguardo alla trama?
OK... c'è Indiana Jones, c'è la ricerca della civiltà perduta di Atlantide, gli indizi sono sparsi in tutto il mondo e ad accompagnare Indy c'è una bella ricercatrice di nome Sophia. Vi serve altro?
Se non conoscete la storia vuol dire che non lo avete giocato e se non lo avete giocato… cosa diavolo state aspettando a recuperarlo?

Ok... ora è davvero il momento di parlare delle curiosità legate a questo titolo:

Uno sguardo anche a quello che stanno facendo i cattivi... cioè i Nazisti, ma nella versione Ms-Dos, così da vedere la grafica nei suoi 256 colori originali (che noi Commodoriani avremmo potuto ammirare solo su un'ipotetica versione AGA mai pubblicata).

- Una versione per MegaCD venne prevista ma poi cancellata a causa delle scarse vendite del precedente Monkey Island su quella macchina.
- Insieme a questa avventura uscì anche una versione omonima del gioco, ma indicata come "Action", che declinava la trama in un gioco con visuale isometrica.
- Durante i combattimenti si poteva premere "Insert" per eseguire un "colpo basso" agli avversari, così da vincere subito lo scontro (erano però esclusi da questa "mossa" i nemici che potevano essere aggirati risolvendo un puzzle). Molti siti e molte persone riportano ancora oggi questa caratteristica come un "cheat", ma in realtà era un elemento di gameplay previsto nel gioco e chiaramente indicato nel manuale, un chiaro segno di quanto questo titolo sia stato piratato (oppure di quante persone leggessero effettivamente i manuali).
- Heinrich Himmler, il secondo uomo più potente del Terzo Reich, cercò davvero le prove per dimostrare che l'origine della razza ariana derivava dalla civiltà perduta di Atlantide e per questo commissionò scavi archeologici in Islanda, Medio Oriente e Tibet.
- Molte delle strade di Monaco nel gioco riportano riferimenti nascosti al mondo della Lucasfilm Games, come ad esempio "Avenue des Trois Bois" che tradotto in inglese suonerebbe come "Avenue of the Three Woods", chiaro riferimento al Guybrush Threepwood di Monkey Island oppure "Boulevard des Guerres des Etoiles" che tradotto diventa "Boulevard of the Star Wars".
- Sempre a Montecarlo, se Indy spegne la luce della camera e accende la torcia, una delle ombre cinesi che compare è quella inconfondibile del coniglio Max.
- Dark Horse pubblicò un fumetto ispirato anche a questo gioco, diviso in quattro volumi (esattamente come quelli dei seguiti mai usciti) che però differiva abbastanza dalla trama di questa avventura. ■

Massimiliano Conte

262 VOTI

Indiana Jones and The Fate Of Atlantis non è solo una avventura grafica ma, almeno per molti di noi Commodoriani con qualche primavera in più sulle spalle, è anche il "vero" quarto capitolo della trilogia cinematografica più famosa degli anni ottanta (mettiamo tranquillamente da parte i vari teschi di cristallo e quadranti del destino). Il nove pieno di Lemon Amiga che vedete qui sopra potrebbe sembrare perfino troppo basso, ma è sostanzialmente in linea con le valutazioni espresse dalla stampa dell'epoca.
A penalizzare questa versione, oggi come allora, è il confronto con il gioco per Ms-Dos, dotato non solo di più colori a schermo ma anche di un comparto sonoro più ricco e di una velocità di esecuzione maggiore grazie agli hard-disk di cui erano dotati tutti i PC di allora (merce invece rara per molti amighisti).

SCHEDA
Pubblicato da
Mutation Software
Sviluppato da
Mutation Software
Anno di pubblicazione
2020
Piattaforma
AMIGA 1200/ CD32

Wiz – Quest for the Magic Lantern è un platform game sviluppato e pubblicato da Mutation Software per Amiga AGA e CD32 che affonda le sue radici nei classici giochi per Amiga degli anni '90, ma allo stesso tempo cerca anche di proporre un gameplay con qualche elemento in più rispetto ai titoli visti all'epoca su questa macchina.
I programmatori saranno riusciti a fare un buon lavoro?
Scopriamolo insieme.

Il gioco ci mette nei panni di Wiz, un vecchio mago che parte alla ricerca di una lanterna magica necessaria per riportare la serenità nel regno e che è rubata dalla malvagia strega Wartnose.
Il gameplay che scaturisce da questa premessa offre poi tutto quello che ci si aspetterebbe da un classico platform, cioè correre, saltare, evitare di farsi uccidere dai nemici, trovare l'uscita per lo stage successivo e ripetere il tutto fino al boss di fine livello che, una volta sconfitto, ci permette di accedere al "livello" successivo.

Siamo all'inizio della nostra ricerca... talmente all'inizio che praticamente siamo appena usciti di casa!

A tal proposito il gioco offre un totale di cinque "mondi/livelli", qui indicati come "atti":
- The Path of Hope
- The Unholy Graveyard
- The Forgetful Forest
- The Bramble Caverns
- The Spooky Mansion

Ciascuno di questi ha un proprio stile ed un proprio set di nemici, che contribuisce a donare al titolo una certa varietà, anche se a mio gusto il terzo atto (la foresta) risulta un po' troppo simile al primo (il villaggio di campagna) e, vista la buona qualità con cui sono stati realizzati questi mondi, mi è sembrata un'occasione sprecata.

Fin qui nulla di nuovo sotto il sole ma bisogna ammettere che questo genere di giochi non ha mai richiesto storie particolarmente originali o grandi rivoluzioni nel gameplay per risultare appagante.
Normalmente ci si "accontenta" di una tecnica di programmazione pulita e, magari, di un elemento "originale" che possa far emergere il gioco dalla massa.
In questo caso ciò che dovrebbe contraddistinguere maggiormente il gioco e aiutarlo a proporre un'esperienza diversa e più appagante dovrebbe essere dato dal sistema di incantesimi.
Per superare i numerosi pericoli presenti nel gioco, infatti, Wiz ha a disposizione una serie di magie che, se usate sapientemente, possono facilitare molto il suo cammino.
L'incantesimo più usato (e anche l'unico sempre disponibile) è l'attacco con la bac-

In un paio di situazioni è possibile cavalcare delle creature. In questo caso si tratta di un drago che ci permette di superare indenni numerosi nemici. Chissà se la mascherina messa sul suo muso era già presente o è stata aggiunta all'ultimo come suggestione del periodo Covid nel quale il titolo è stato lanciato.

Quella zucca demoniaca non sembra turbare più di tanto il nostro Wiz che avanza con l'aria sonnolenta e felice tipica di qualsiasi vecchietto alcolizzato.

chetta magica, necessario per sconfiggere i nemici, ma che spesso richiede numerosi colpi per eliminare il bersaglio, tanto che in molte occasioni sembra più efficace evitare i tirapiedi della strega piuttosto che combatterli. In realtà la maggior parte dei nemici può essere sconfitta anche con lo "stile Mario", cioè saltando sulla loro capoccia, tecnica che però richiede una grande precisione e che, per questo, non ho utilizzato con frequenza.
Tornando agli altri incantesimi disponibili, Wiz può evocare una fatina a sua protezione, recuperare energia, volare dentro una bolla, congelare i nemici e lanciare una letale pioggia di fuoco. Ogni volta che il mago utilizza una di queste magie viene consumata una parte della relativa pozione (tutte le ampolle sono visibili nella parte bassa dello schermo) e pertanto il giocatore deve studiare al meglio come e dove sfruttare i suoi poteri.

I controlli sono semplici, reattivi e, nonostante l'utilizzo di un solo tasto di fuoco, anche l'utilizzo delle magie, una volta presa la mano, risulta abbastanza facile.

Sul versante grafico "Wiz" è un omaggio all'era d'oro Amiga e l'aspetto che mi ha maggiormente colpito è la grafica degli scenari e degli sfondi, davvero ben realizzati e impreziositi da un effetto di parallasse molto

Oltre al destriero, in alcune sezioni dovrete utilizzare anche questi simpatici carrellini.

Avrete capito che graficamente il terzo livello, visibile in questa immagine, è quello che senza dubbio mi è piaciuto di meno.

Siamo alla sfida finale e Wiz sta agitando la sua bacchetta per lanciare una pioggia di fuoco sulla malvagia strega Wartnose.

fluido.
Nonostante questi meriti, però, in alcune situazioni il maggior numero di colori a disposizione del chipset AGA non mi è sembrato utilizzato al meglio, dandomi la netta impressione che anche con i normali 32 colori dei precedenti Amiga si sarebbe potuto ottenere un risultato simile.
Le animazioni dei nemici sono ben fatte, mentre quelle del protagonista non mi hanno convinto del tutto perché incapaci di infondere quel carisma che sarebbe stato lecito aspettarsi dal protagonista del gioco.

Promozione a pieni voti invece sul versante sonoro: gli effetti risultano adeguati, mentre le musiche di accompagnamento sono vivaci e molto orecchiabili, con melodie ben realizzate e perfettamente in sintonia con i vari livelli.

Nonostante i molti aspetti positivi elencati e le piccole sbavature già esposte "Wiz" purtroppo non è esente da altri difetti.
La difficoltà infatti risulta elevata anche con il numero di vite e di magie settato al massimo (opzioni presenti nel menù di gioco) e questo può risultare frustrante per i giocatori meno abili.
Il titolo poi si dimostra presto ripetitivo perché rende disponibile praticamente sin dall'inizio tutto quello che ha da offrire e, inoltre, sembra non riuscire sempre a sfruttare al meglio proprio la meccanica delle pozioni, elemento che dovrebbe essere invece il suo punto di forza.
In questo senso entrare in possesso di alcuni incantesimi più avanti nel gioco avrebbe potuto rendere più intrigante e appagante l'esperienza.
Allo stesso modo inserire qualche puzzle ambientale in più per sfruttare al meglio proprio le pozioni avrebbe aiutato a ravvivare l'interesse del giocatore strada facendo.
Discutibile anche la scelta di disegnare il protagonista di dimensioni così generose, una soluzione che giocoforza ha ridotto l'ampiezza dello scenario visibile a schermo sacrificando, almeno a mio avviso, la giocabilità in favore di un maggior impatto visivo.

Prima di passare al commento finale permettetemi di ricordarvi che potete trovare il gioco qui sul sito di Commodoriani con relativo link per l'acquisto digitale. ■

Massimiliano Conte

Commodoriani

SCORE 7,2

"Wiz - Quest For The Magic Lantern" spicca sicuramente per la sua fedeltà allo spirito dei classici titoli Amiga e questo è sicuramente un merito.
Graficamente il gioco è buono, con molte luci e qualche ombra, come descritto nel corso dell'articolo.
Ottimo su tutta la linea, invece, il sonoro.
Peccato per il sistema delle pozioni che, pur aggiungendo una spruzzata di strategia al gameplay, risulta alla fin fine una dinamica non espressa in tutto il suo potenziale.
Insomma... Una volta messi sulla bilancia i pro e i contro del titolo Mutation Software, Wiz rappresenta un'aggiunta interessante alla libreria Amiga, ma l'impressione che sarebbe potuto essere un gioco molto più divertente con qualche accorgimento in più non gli permette di aspirare un voto superiore a quello che vedete qui sopra.
Per la serie... bene ma non benissimo.

INTERVISTA A... SOFIA NOSTRALI

In questo numero abbiamo la possibilità di fare qualche domanda a Sofia Nostrali, 3D Artist attualmente impegnata nello sviluppo di molti progetti Commodore.
Quale occasione migliore per cercare di scoprire qualcosa in più di questa affascinante professione?

Buongiorno Sofia e grazie di essere qui a rispondere al nostro simpatico "interrogatorio"!

Grazie al team di Commodoriani per questo "terzo grado"... rispondo sempre molto volentieri alle curiosità che riguardano il mio lavoro!

Iniziamo con una domanda facile facile: come ti sei avvicinata al mondo della grafica e dei videogiochi?

Il mio percorso con la computer grafica è iniziato nel 2021, dopo la laurea al D.A.M.S. ho deciso di studiare a BigRock. Lì sono partita da zero e ho imparato tutto quello che so di CG, specializzandomi poi alla Vivo Animation School in animazione.
Per quanto riguarda i videogiochi, sono una grande fan della Nintendo sin da piccola. Ho iniziato a provarne interesse un po' per caso: alle elementari, molti dei miei compagni di classe avevano la console portatile Nintendo Advance SP, mi trovavo spesso a guardarli giocare. Non passò molto tempo prima che incominciassi a chiedere ai miei genitori di comprarmene uno, con scarsi risultati. Dovetti solo aspettare un po' ma ricevetti un Nintendo DS qualche Natale dopo! Fu amore a prima vista.

Da giocatrice che genere di giochi ti appassionano?

Non ho un genere preferito in assoluto. Gioco soprattutto RPG e action-adventure: tra i miei titoli preferiti ci sono The Witcher 3, Zelda, Pokémon Diamante e Perla e anche il più recente Baldur's Gate 3.

Potendo scegliere, di quale videogame storico ti sarebbe piaciuto curare la parte grafica e perché?

Probabilmente sceglierei The Legend of Zelda: Ocarina of Time. È il primo titolo di Zelda in 3D e mi sarebbe piaciuto scoprire come veniva approcciata la grafica 3D in quegli anni, soprattutto l'animazione dei personaggi. Trovo davvero interessante vedere come sono cambiate le tecnologie e le tecniche nel corso dei decenni. Ocarina of Time è un gioco che ha fatto la storia e per me rimane uno dei capisaldi della grafica 3D (assieme ad altri titoli come Tomb Rider) come la intendiamo oggi.

Domanda a bruciapelo: una cosa "brutta" del lavoro che svolgi?

Mi piacciono queste domande.
Trovo che il nostro lavoro venga sottovalutato. Creare videogiochi richiede molto tempo e risorse umane e spesso comporta il curare tanti progetti in contemporanea di cui non si possono osservare subito i risultati, con il rischio di fare troppe cose e realizzate non come vorremmo. Non è per nulla facile, soprattutto se si è un piccolo team e si vuole sviluppare un prodotto che venga apprezzato dal pubblico e che dia soddisfazione a noi.

È un mondo complesso, simile per tanti versi più a quello cinematografico che a quello informatico.
Mi dispiace quando non viene valorizzato, anche e soprattutto da persone che lavorano nel settore.
Lo sforzo del nostro lavoro si vede nel lungo termine.

Compensiamo... una cosa che invece trovi particolarmente bella del tuo lavoro?

Al di là delle problematiche che possono esserci, quello che faccio mi piace molto. Mi occupo principalmente di animazione 3D: vedere i personaggi che prendono vita passo dopo passo, dopo ore e giorni di applicazione, è davvero appagante ed essere la prima persona che testa i movimenti da riportare sul modello 3D mi diverte un mondo.
Inoltre, è bello vedere le persone che apprezzano ciò che sviluppiamo. Dopotutto, i videogiochi sono una forma d'arte e d'intrattenimento che nel tempo si è rivelata davvero importante, come durante il Covid: mi ricordo che in quel periodo c'è stato un boom di videogiocatori. Penso che, in quel periodo, le persone hanno trovato nel gaming il sollievo e la valvola di sfogo che in quella particolare situazione non potevano trovare in un film o una serie tv. Ma non solo: penso che quella triste esperienza abbia fatto capire a tutti noi quanto i videogiochi valgano davvero nelle nostre vite, anche dopo.

Puoi rivelarci su quale gioco stai lavorando in questo periodo? Se è un titolo ancora "segreto" puoi almeno darci un indizio?

Ovviamente, ho dei vincoli di segretezza sul nostro lavoro. Posso dire che, recentemente, ho lavorato a un gioco mobile per bambini con protagonista il draghetto Grisù: Si chiama Let's Go Grisù. Oltre alle animazioni 3D ho collaborato anche alla modellazione degli oggetti.
Ora sto lavorando ad un altro gioco sempre con Grisù come protagonista, ma per PC, più grande e con animazioni più complesse.

Per finire: quale consiglio daresti ad uno studente che sogna di diventare grafico/a?

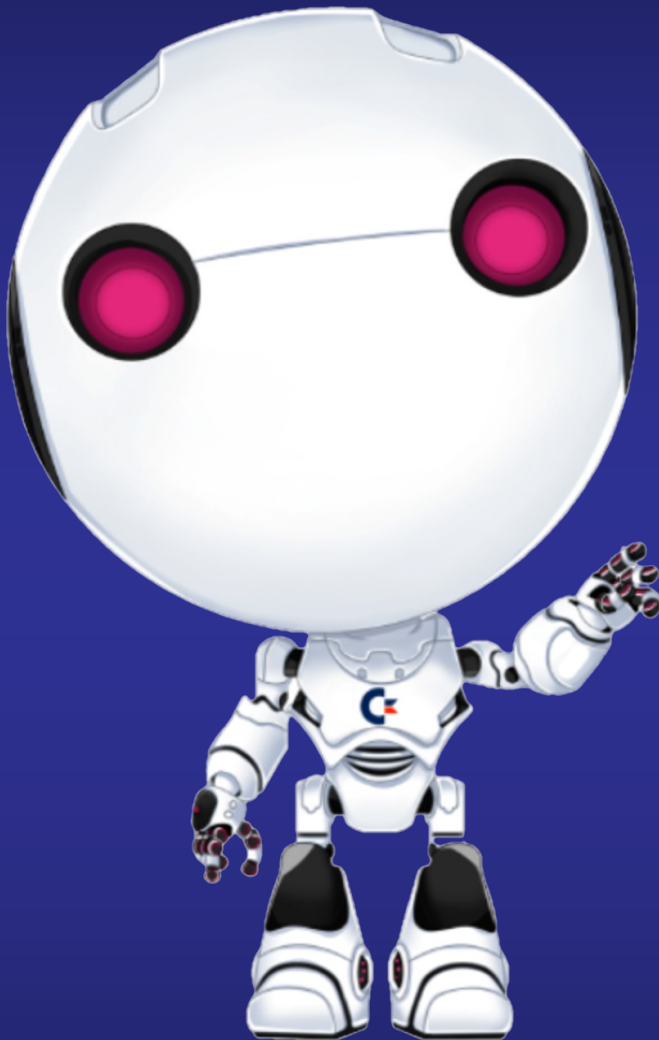
Il mio consiglio principale e di uscire dalla propria comfort zone. Studia, impara, sperimenta e non aver paura di sperimentare, sbagliando. Fallo il più possibile perché il mondo della computer grafica è in continuo divenire, un'evoluzione costante di mezzi e persone. In un lavoro come il nostro non
si smette mai di imparare ed è importante tenersi al passo. ■

FAN ART

HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/JARTPLUS/

CONVERSIONI EU Vs USA: OUT RUN

Torniamo a parlare delle conversioni differenti per C64 rilasciate in Europa e USA guardando lo strano caso di Out Run.
Innanzi tutto, se già non lo sapete, il porting venne realizzato da Martin Webb, un diciassettenne inglese che, nonostante la giovane età, aveva alle spalle già numerosi giochi (soprattutto per TI/99).
Leggenda vuole che lui e suo padre (che gestiva il business derivante dal talento nella programmazione di Martin) si recarono alla US Gold per mostrare la demo di un clone di Out Run, ignari del fatto che l'etichetta avesse da poco acquisito proprio i diritti del coin-op SEGA.
Vedendo quella demo i dirigenti non credettero ai loro occhi: il prototipo della conversione per C64 di Out Run era già pronto!
Offrirono quindi subito un contratto alla famiglia Webb per realizzare il gioco per il Natale di quel 1987.
Nonostante il tempo fosse molto (eravamo nel mese di aprile), alcune richieste aggiuntive di US Gold fecero rallentare il lavoro che non uscì perfettamente rifinito e che non venne accolto così bene dalla critica, pur vendendo ugualmente tantissimo.
La versione USA, sempre curata da Martin Webb e pubblicata da Mindscape dieci mesi più tardi, poté invece godere del lavoro aggiuntivo, portando ad un miglioramento generale del porting C64 che, nella versione americana, risultò quindi decisamente più riuscito.

Follow US

Instagram

CONTACT US

info@commodore.inc

WEB SITE

COMMODORE.INC